NUS-NOSJ-JPN

NINTENDO64

64大相撲

取扱説明書



ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト「64大相撲」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠ 警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠ 警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔及び腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

64大相撲

数ある世界のスポーツ競技の中でも有数の歴史を持つ"相撲"。
日本の国技にふさわしいその伝統と格式は、
宮中の行事として、また庶民の娯楽として親しまれ
愛されてきた戦いの記録でもある。激しくも華麗なその技、
奥深いかけひきの数々。超本格派「64大相撲」、
現代の最強伝説にむけ、いよいよ待ったなし！

CONTENTS 目次

ゲームの特徴

●相撲ゲームでは初の超本格派3Dポリゴンを採用､大迫力の対戦を実現しました。
●登場する力士は個性派揃いの46人！決まり手は33種､華やかな得意技も必見です！
●最強力士を育てあげる「よこづなサクセスモード」をはじめ、1P~4Pで楽しめる本格相撲ゲームの数々！
●臨場感満点の実況アナウンスで興奮の勝負を盛りあげます。
●戦いの場はバラエティに富んだ8つのステージから選択可能（｢げきとうバトルモード｣「はくねつトーナメント｣）！
土俵の特性が勝負の明暗を分ける！？
●「ちゃんこでごっつあん」「昼寝でごっつあん」「FISHでごっつあん」「ジャンプでごっつあん」「けいこでごっつあん」の5つのミニゲームが楽しめます。（｢よこづなサクセスモード｣）
●CMでおなじみの「振動パック」対応。さらにエキサイティングな戦いを楽しめます。

■登場する力士たち

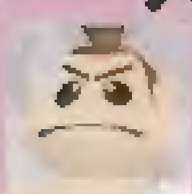
64大相撲では総勢46人の力士が登場します。

横綱


出雲綱 いずもつな

青竜皇 せいりゅうおう


大関


峩 おがやま


無双竜 むそうりゅう

関脇


闘神山 とうじんやま


烈光 れっこう

小結


竜吹風 たつふぶき


天の剣 あまのつるぎ

1枚目　猛虎山（もうこやま）　大白虎（だいびゃっこ）
2枚目　竜鬼将（りゅうきしょう）　北の疾風（きたのはやて）
3枚目　竜撃丸（りゅうげきまる）　虎徹山（こてつやま）

4枚目	風魔（ふうま）	閃光（せんこう）
5枚目	戦国（せんごく）	玄武蔵（げんむさし）
6枚目	雷鳴将（らいめいしょう）	朱雀丸（すざくまる）
7枚目	金棒山（こんぼうやま）	鬼の島（おにのしま）
8枚目	赤富士（あかふじ）	月の島（つきのしま）
9枚目	熊の国（くまのくに）	吹雪華（ふぶきばな）
10枚目	北の修羅（きたのしゅら）	次元海（じげんかい）
11枚目	不動甲（ふどうこう）	月風（つきかぜ）
12枚目	纏雪（まといゆき）	月の海（つきのうみ）
13枚目	大凶山（だいきょうやま）	白狼（はくろう）
14枚目	石畳（いしだたみ）	月の花（つきのはな）
15枚目	迷路（まよいみち）	穂富上浮（ぼとむあっぷ）

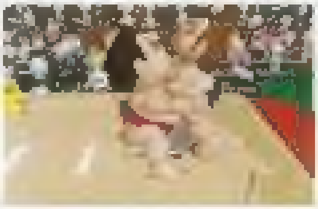
本場所さながらに、呼び出しにしこ名を呼びあげられて力士が登場します。
行事のかけ声、はげしい力士のぶつかりあい…
臨場感満点の実況アナウンスが興奮の勝負を盛りあげます！

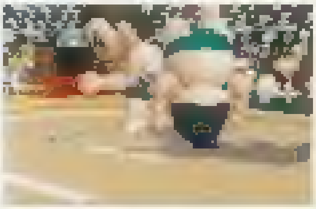
■ステージ選択

さまざまなシチュエーションでの対戦が楽しめます。土俵の特性が勝負の明暗を分けることも…。

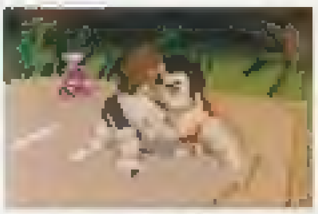

りょうごく


おおさか


なごや


ふくおか


さばく


そうげん


げつめん

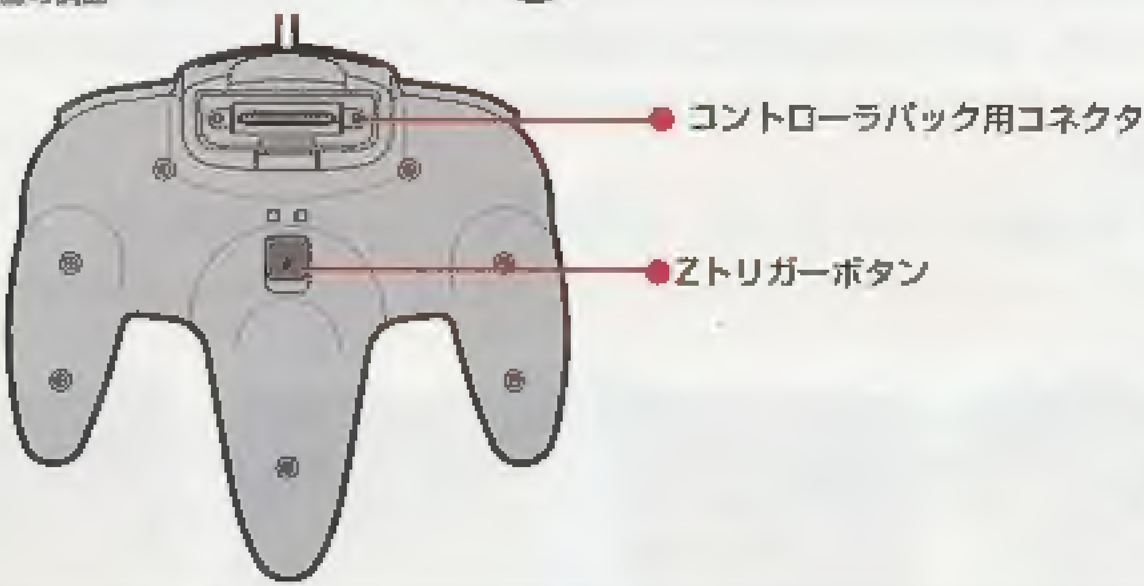

なんきょく

（げきとうバトルモード、はくねつトーナメントで選択可能です。）

コントローラの操作

■コントローラ各部の名称■





コントローラコネクタへの接続

このゲームは1～4人でプレイできます。コントローラコネクタ1～4はそれぞれ1P～4Pコントローラのプレイヤーに対応しています。正しく接続しないとゲームができません(1人プレイ時はコントローラコネクタ1に接続してください)。
また、本体にコントローラを接続する場合やゲーム中にプレイ人数をかえたい場合は、一度電源を切ってから接続してください。電源を切らずにコントローラを接続しても操作はできません。

NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、各操作説明をご覧ください。

コントローラの握り方

このゲームでは2タイプの握り方に対応しています(いろいろオプションモードにて変更できます)。



3Dスティック操作
ライトポジション



十字キー操作
ファミコンポジション

ゲームを始める前に

カセットをNINTENDO64本体にセットし、電源スイッチをＯＮにしてください(このとき、3Dスティックには触らないでください)。オープニングデモ画面が始まり、その後タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押せばモードセレクト画面に移ります。





64大相撲では

よこづなサクセスモード・げきとうバトルモード(1P対COM、1P対2P)・はくねつトーナメントモード (1P、2P、3P、4P、COM)・おしえてれんしゅうモード・いろいろオプションモードの5つのモードがあります。

■よこづなサクセスモード

（詳しい遊び方はP.14を見てね！）

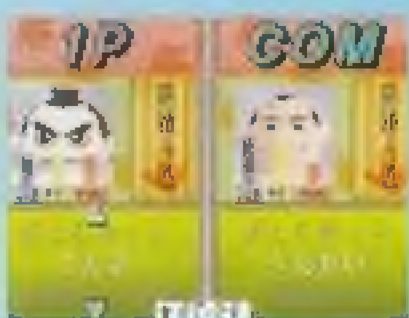
前頭15枚目からスタートして、1場所15日間・年間6場所で2年かけて横綱をめざすモードです。
取組の間、100以上のイベントで星をためて技を獲得したり、5つのミニゲームで成長値をUPさせることができます。横綱めざし、徹底的に鍛えあげてください。



■げきとうバトルモード

（詳しい遊び方はP.27を見てね！）

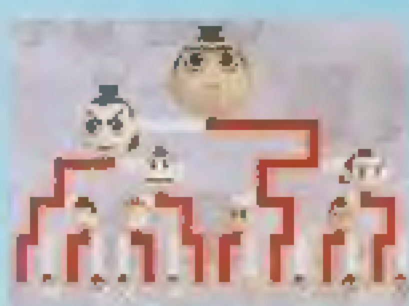
コンピュータまたは2Pと対戦します。
友達同士でデータを持ち合い、対戦させることもできます。
※このモードでは力士は成長しません。



■はくねつトーナメント

（詳しい遊び方はP.28を見てね！）

16人の力士達による勝ち抜きトーナメント戦です。
プレイヤー以外の対戦用COM力士は、スタートボタンで自動的に選択されます。（Watchモードでプレイヤー以外の全試合を自動的に観戦することができます。スタートボタンでキャンセルもできます。）
※このモードでは力士は成長しません。



■おしえてれんしゅうモード

始めてゲームをするときはこのモードを選び、操作方法をマスターすることをおすすめします。練習画面に出てくるヒロインからのメッセージにしたがってください。
最初のうちは取組時での操作方法を把握するために、説明デモをじっくり見ることをおすすめします。



■いろいろオプションモード

取組の際のさまざまな設定ができます。

●じっきょう

音声によるじっきょうの有無を選べます。

●とりくみがめん

興奮の歓声の中で戦うか、戦いだけに専念できる静かな画面にするか選べます。

●ボタン操作

十字キー操作かCボタン操作にするか選べます。

●バックアップ

成長させた力士を保存したり、移動や消去がおこなえます。

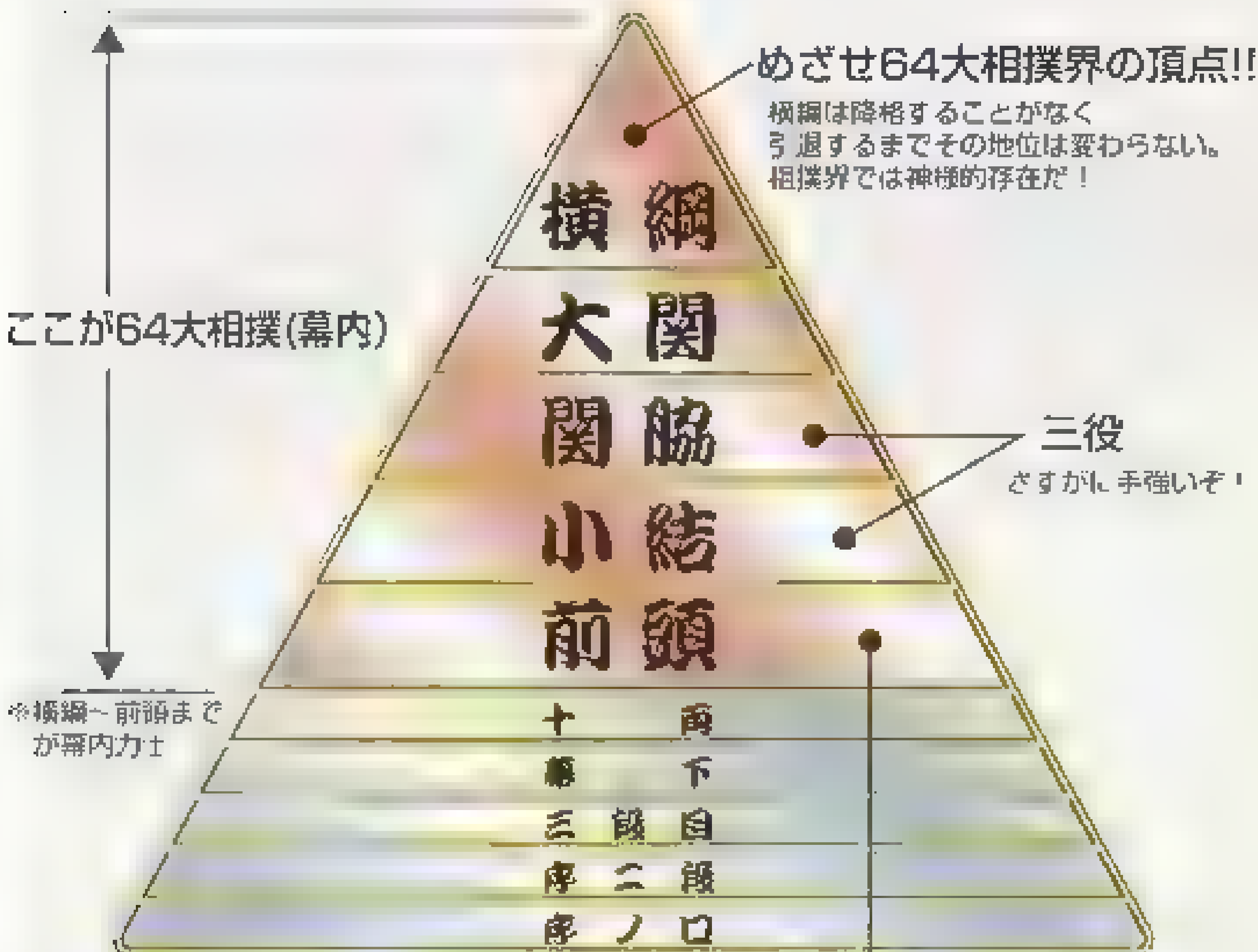
●パスワードについて

「横綱サクセスモード」でプレイヤーが力士を選択して取組を行うと自動セーブされます。自動セーブされてからパスワードが利用できます。「いろいろオプションモード」よりバックアップを選択した後にパスワードを選択します。ここで「ひょうじ」を選んでセーブされた力士を選ぶと画面にパスワードが表示され、このパスワードを覚えておくとどこでも成長力士を使用できます。友達の家で遊ぶときに再びこのパスワード選択画面を表示して「にゅうりょく」を選ぶとパスワード入力画面にカーソルが点滅するので表示されている文字の中から1文字ずつAボタンで決定しながらパスワードを入力してください。間違えた場合はBボタンで戻ります。これで自分の成長力士を対戦用力士として「げきとうバトルモード」、「はくねつトーナメント」で使用することができます。

成績ひとつで天国と地獄、強敵・ライバルぞくぞくひしめく

これが64大相撲のキビシー世界だ！

64力士の格付け



前頭

前頭は筆頭（＝1枚目）～15枚目まで。
特に15枚目は負け越すと十両落ちが決定的。
一番一番が真剣勝負、負けられないぞ

※64大相撲（横綱サクセスモード）では十両以下は番付に載りません。

取組の始まりと力士の基本の動き

基本の動き

取組の始まりは両力士の仕切りから。勝負は仕切り、立ち合いから始まっているぞ！

1. 仕切り

すもうはまず相手力士との仕切りから始まる。両手を地におろして立ち合いの身構えをするんだ。

操作⇒3Dスティックの左右で自分の力士の仕切り位置の前後を決めます。

続いてCボタンを押すと仕切りの動作に入ります。

2. 立ち合い

操作⇒左右キー　で通常に立ち、上下キー　で立ち合いに左右に変化します。

この立ち合いの瞬間にCボタンを押すと変化技を出します。

※各力士によって出す技が異なります。各力士の持ち技はP16を見てね。

●立ち合いでの技

ぶちかまし	▶	（肩から相手に体当たりする）
八艘飛び	▶	（相手が出てくるところをジャンプして飛び越える）
猫だまし	◀	（相手の顔の前で手をたたいて驚かす）
まわしを取る	◀	
はたき込み	◀	（低く出てくる相手に対し、体を開いて首・肩・背をはたいて前にはわせる）
かたすかし	◀	（差し手で相手の肩の付け根を抱え込んで、もう片方の手で相手の肩のあたりを叩くようにして引き倒す）
けたぐり	◀	（立ち合い、突き合いのとき相手の片足のくるぶしの内側あたりを足の裏で内から外へ蹴り、体を前にたたき落とす）

3. 立ち合い後の通常技

●相手と離れているとき

突っ張り	▶
まわしを取る	◀
左右に回り込む	▲▼



●相手と組んだとき

寄る	Ⓡ▶
まわしを切る	Ⓡ◀
下手投げ	Ⓡ▲
上手投げ	Ⓡ▼

■ほかにもこんな技があるぞ。

（→64大相撲の全技はP.32を見てね）

- 状況技（一定の状況でのみ出せる技　土俵際でのうっちゃりなど）
- 得意技（個々の力士の持ち技。よこづなサクセスモードでは、各力士があらかじめ持っている技に加えて、イベントで星を獲得するとその数に応じて好きな技との交換ができる）
- 連続技（技を耐えた相手に連続して攻撃する技）
- 返し技（相手の攻撃を耐え、すきをついて反撃する技）
- ライバル技（ライバル寺風、雲闘、山嵐がそれぞれ持つスペシャル技）

技の操作アドバイス

64大相撲でどんどん勝って強くなるには、攻めと守りのときのコツを覚えよう。
いろいろあるよ！

攻め

組んだときは四つになったときに技を入れるとかかりやすいよ。
離れているときの得意技は、相手力士との距離によって技が異なります。
組んだときの得意技は、相手が赤くなった時に入力しよう。

技と逆方向に3Dスティックを入れると防御できる。例えば、相手が▶ボタンで技を出したときは3Dスティックを左方向に入れると防御できます！
相手と離れているときの技は3Dスティックを真ん中の位置にしておくと防御できます。
相手と組んだとき、技の途中で3Dスティックを真ん中の位置にしておくと防御できます。
相手と組んだとき、あらかじめ相手の技を予想して防御すると反撃しやすいぞ。(先読み防御)

ボタンを連打しすぎたり攻撃を受け続けたりして疲れると、「ねばり」のゲージが減っていきます。力士の表情、目の様子が変わるので注意しよう。



技を空振りした時や防御されたとき、技を入力すると赤くなり技の入力ができなくなる。



おぼえておこう

防御方向を間違えるとカウンターになって倍のダメージを受ける



・「さげ」が落ちた力士はかなり弱っている。相手のさげが落ちたら一気に勝負。自分の力士のさげが落ちたら注意しよう。



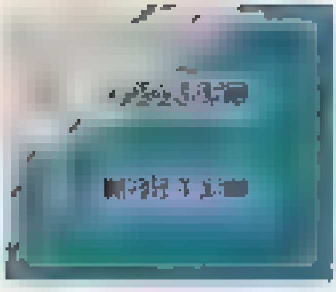
・立ち合いでぶつかりあった時、力士それぞれのスピードと体重であたりの優劣が決まる。



その他

得意技を出したくない時は、Zトリガーボタンを押したままにして通常技を入力しよう。
※3Dスティックの操作で相手との距離が変化すると投げ技が変わります。
＊他にも「状況技」「返し技」「連続技」があるよ。
⇒P.32 の64大相撲の全技をみてね！

サクセスモード



めざすよこづなサクセスモードをAボタンまたはZトリガーボタンで選択したら、好きな力士を選んだら、横綱めざして頑張ろう。前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で2年間かけて横綱をめざすよこづなサクセスモード。取組の間、100以上のイベントで星をためて技をもらえたり、また、4つのミニゲームがあり、それによって力士の成長値をUPさせることができるぞ。横綱めざし、徹底的に鍛えあげよう！はじめから取組むときは「はじめ」を、前回の途中からつづけるときは「つづき」をえらびます。

1. 力士セレクト

はじめに主人公になる力士を5人（5つのタイプ）の中からセレクトします。3Dスティック・Cボタン・十字キーの左右で力士をセレクトし、AボタンまたはZトリガーボタンで決定します。

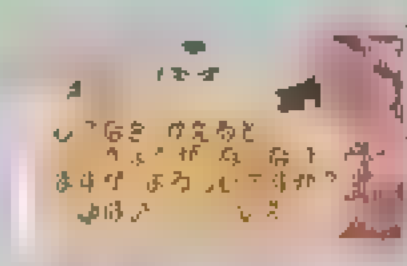


5人の力士のタイプ



飛燕	晶竜丸	超力	彗星	天翔
スピードタイプ	こうげきタイプ	たいりょくタイプ	人気タイプ	バランスタイプ

力士を決定したら、しこ名を変えることもできます。
3Dスティック・Cボタン・十字キーの左右で「はい・いいえ」をセレクトし、
AボタンまたはZトリガーボタンで決定します。
※しこ名を変える場合は実況音声から
　しこ名が流れなくなります。



しこ名を変える場合

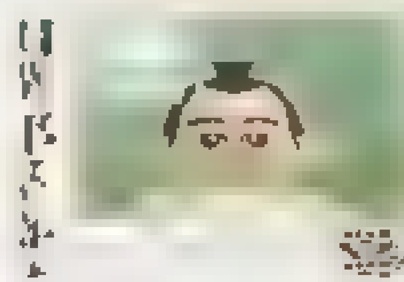
3Dスティック、Cボタン、十字キーの上下左右でしこ名の漢字を一文字づつ、続いてふりがなを一文字づつセレクトし、Aボタンまたは Zトリガーボタンで決定していきます。



2. 本場所のはじまり

力士が決定すると本場所初日はもうすぐ…

●本場所が始まる前に、主人公力士やライバル力士のニュースが64大相撲ダイジェストに掲載されます。
主人公力士はまず前頭15枚目に番付が載ります。

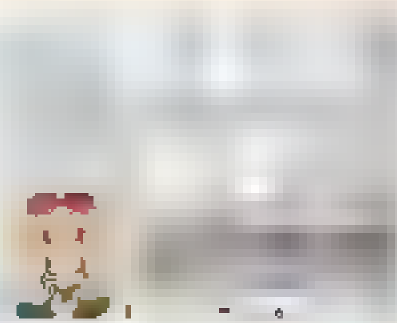




番付表について

※番付表には、64大相撲に登場するすべての幕内力士の階級、地位が表されており、すべての基本となるものです。この番付を励みに、日々の稽古やイベント、ゲームに取り組んで一日も早く横綱になってください。負け越して降格が続き、十両になると番付表に載りません。その場合は、次の場所から十両登場し再び横綱に挑戦することになります。

いよいよ本場所です。まず画面に「初場所初日」の表示が出ます。



●AボタンまたはZボタンで進み、BボタンまたはLボタンでもどります。また▲ボタンでステータス画面が、▶ボタンでわざのしゅとく画面が見られます。





●AボタンまたはZボタンで進んだ場合、取組がはじまります。（⇒基本の動きはP10を見てね！）

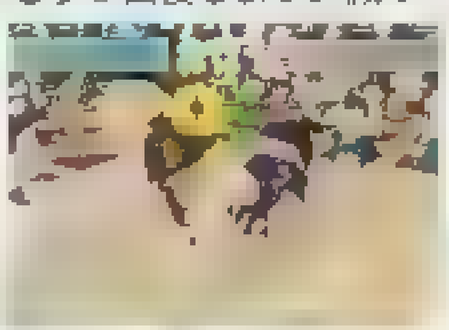
ステータス画面と力士の持ち技について

3Dスティック、Cボタン、十字キーいずれかの左右キーで、主人公力士の（現在までの成績、記録）、立ち合い、組んだときや離れているときの持ち技（状況技、土俵際の技、連続技、返し技それぞれの種類とキー操作）、技をマスターするためのアドバイスが表示されます。Bボタンまたはトリガーボタンでもどり、AボタンまたはZトリガーボタンで進めると対戦がはじまります。

■ねばりのゲージについて

●取組が始まると、画面上部に「ねばり」のゲージが表示されます。これは投げ技をかけられたときや、打撃を防御できなかったときに減ります。スタミナがあると少しずつ回復します。減りすぎて点滅すると元には戻らず大ピンチなので、いつも「ねばり」ゲージに注意して戦いましょう！





※スタミナについて

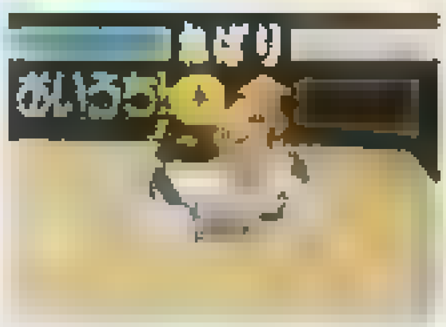
「ねばり」ゲージの回復値はスタミナに左右されます。スタミナは、技をかけたとき、防御したとき、技をかけられたとき減ります。減っていくスタミナは回復しません。スタミナがなくなると力士の目が変わったままになります。この状態になると防御ができません(先読み防御は不可能)。

●取組中、力士の攻撃と防御の結果表示が画面上のフキダシに出ます。
　これを参考にしながら戦いを組み立ててください。

【よまれた】先読み防御されたことを表す
【ふせいだ】先読み防御したことを表す
【おいうち】連続攻撃などによる追加ダメージを与えたことを表す
【おしかえし】体勢をたて直したことを表す









勝負が付くと、主人公力士の勝敗結果と成績が表示されます。また、ステータス、わざのしゅとくと共に本場所での各力士の勝敗表を見ることもできます。

●続いて決まり手と星取結果、相手力士名が表示されます。

●取組のあと、ランダムにイベントが発生したり負けがこんでいる場合は親方から技のかけ方などについてのアドバイスがあります。

●15日間の場所が終わると優勝力士、三賞受賞力士が表示されます。

昇進・降格と三賞の受賞について

●昇進

前頭では、勝ち越すと地位があがります。

小結には、前頭1枚目で9勝以上あげると昇進します。

関脇には、小結で10勝以上あげると昇進します。

大関には1関脇で2場所連続で勝ち越し、その勝ち星の合計が22勝以上

　　　　2大関から関脇に降格した直後の場所で10勝以上あげた場合昇進します。

横綱には、大関で2場所連続優勝すると昇進します。

●降格

前頭は、負け越すと地位が下がります。

小結は、負け越すと前頭に下がります。

関脇は、負け越すと小結に下がります。

・大関は、2場所連続で負け越すと関脇に下がります。

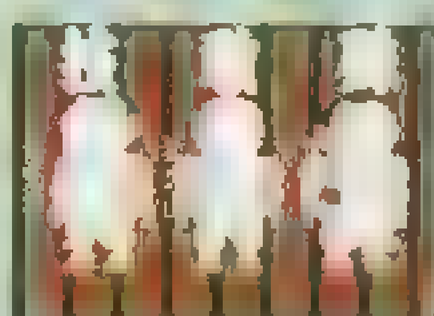
・横綱は、2場所連続で負け越すと引退になります。

●三賞（勝ち越しが条件で、[illegible]役・横綱は受賞できません。）

・**殊勲賞**　横綱と大関を最も多く倒した力士が受賞。同数の場合は勝ち数で、それも同数の場合は番付が下の力士が受賞。

・**敢闘賞**　勝ち星が一番多い力士が受賞、10勝以上が条件。
同数の場合は番付が下の力士が受賞。

・**技能賞**　一番多くの決まり手で勝った力士が受賞、6種類以上が条件。同数の場合は番付が下の力士が受賞（同点の場合は番付が下の力士になる）。



■登場キャラクター■

総勢46名の力士のほかに、さまざまなキャラクターが登場します。

●主人公力士



飛燕　[illegible]丸　超[illegible]　龍[illegible]　[illegible]

●ライバル力士



牙風　18才

現在、大相撲ファンにかなりの人気を得ている力士。
[illegible]
ペシャル技を持つ。[illegible]
[illegible]
に入ったかはいまだ不明。



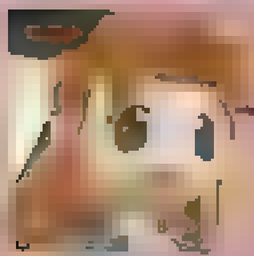
雲[illegible]　33才

33才で初入幕の遅咲き力士。
入門[illegible]「30[illegible]は[illegible]」[illegible]
[illegible]
係者は彼の[illegible]を確信している。



山嵐　23才

「亀[illegible]部屋」初の幕内力士。
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
強く気持ち良い相撲を見せる。



酒見 明 20才

女子大生（竜巻部屋親方の娘）
山﨑のいる「竜巻部屋」の竜巻親方の娘。
明朗活発[illegible]な、飾り気のない女の子。あまり[illegible]ようには見えないが、実は[illegible]時々[illegible]力士と共[illegible]ながら大学に通っている。強がりで隠し事のできない単純なタイプ。



国分寺=メイプル=楓 24才

国内線スチュワーデス
[illegible]イギリスで育った[illegible]イギリス国籍なのだが父親の仕事の都合により[illegible]で日本国籍を取る。かなり大人びた[illegible]もするが無邪気な[illegible]も持ち[illegible]ード[illegible]日本文化[illegible]をこよなく愛する。



園岡 美稲 18才

歌手[illegible]
いわゆる[illegible]のアイドルタイプで、もちろん興味があるのは[illegible]。相撲を知るきっかけとなったのは[illegible]大相撲激突戦」での[illegible]とのデュエット[illegible]大学の力士も知らな[illegible]。知っているのは美形力士のみ！



楠 のどか 22才

OL
趣味は[illegible]と料理[illegible]こもりがちで外出は苦手[illegible]。土日が休みだが[illegible]日休みを取り本を探していたりする。
[illegible]



安楽岡幸枝 22才

スポーツニュースキャスター、レポーター
[illegible]も人気がある。[illegible]の知識を[illegible]在で「おはようドスコイ」などにも出演。



寿親方 44才

寿部屋親方、元横綱寿。通算勝星741、優勝回数16、連勝記録37と角界を熱狂させた名横綱である。出羽錦に敗れたとき左足首のじん帯を損傷、「時代が変わった」のひと言を残し引退する。その後、寿部屋を設立、一時兄弟子山が幕内上位まで昇進したが、もともとの故障が多く、現在は十両に落ちている。現在、部屋の最高位は主人公の幕内前頭15枚目。相撲に関するかなりの知識を持っているため、主人公が困っているときなどは攻撃のしかた、防御のしかたなどを厳しくもやさしく教えてくれる。



兄弟子山 29才

十両力士。
主人公の兄弟子で、面倒見がいい。右の差し手からの出し投げ、という勝ちパターンを持っていたが、現在の横綱高竜宮に敗れたときのケガをひきずっており、右手に負担をかけない相撲を現在習得中。

■イベント■

取組の間、力士は土俵外での100を超えるイベントを通して星を獲得することができます。出会いから恋愛あり、結婚あり、もちろん相撲でも親方からのアドバイスやライバルとの対決あり。さらに謎のキャラクター「斉馬王」も登場します。ひとつひとつの取組に全力投球して、土俵外でも頑張って一日も早く横綱になろう

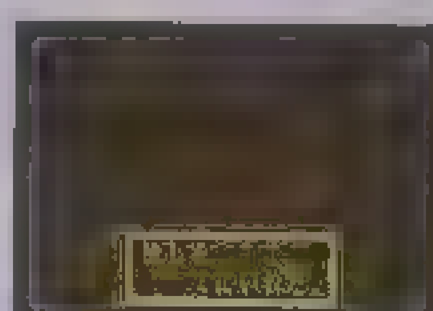
親方からのアドバイス

主人公の負けが込んでスランプのとき、親方がアドバイスをしてくれます。
技のかけかたのコツ、タイミングなどを身に付けよう

技の獲得

さまざまなイベントを通して、力士は星を手に入れていきます。
この星は、一定数以上ためると「新しい技と交換できる」という心強いもの。
新しい技との交換は最低で星5つからできます（最高は50個まで）。
どんどん星を集めて技を増やしていこう

イベント後「星をひとつ手に入れた」の表示が出たら、3Dスティックで6種類に分かれた技のグループのいずれかをセレクトすると、それぞれどんな技であるかの説明が表示されます。

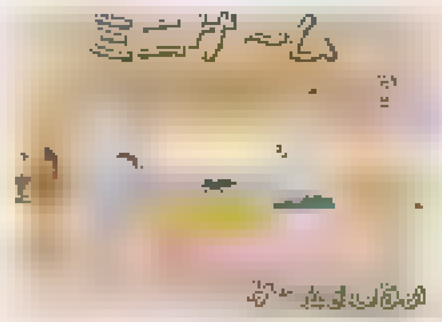


AボタンまたはZトリガーボタンで決定するとその種類の技の一覧が表示されます（画面2参照）。左上の種類をセレクト・決定した場合、
3Dスティックの上下左右で技をセレクト。
このとき、画面上部にそれぞれの技のワンポイント解説が出ます。
どんどん星を集めて技を増やしていこう！

AボタンまたはZトリガーボタンで、星と交換で技を獲得できます。
獲得した技は、さっそく次の取組から使うことができます。
※星の数が足りないと獲得できません
星が足らず技を獲得できない（交換できない）場合や交換しないで
星をためる場合、本場所の取組はそのまま続きます。

■ミニゲーム■

「よこづなサクセスモード」では15日間の本場所が終わるとミニゲームが用意されているよ！5つの中から好きなゲームを選んでプレイしよう。
高得点を挙げると力士の「心・技・体」の成長値がUPするぞ！

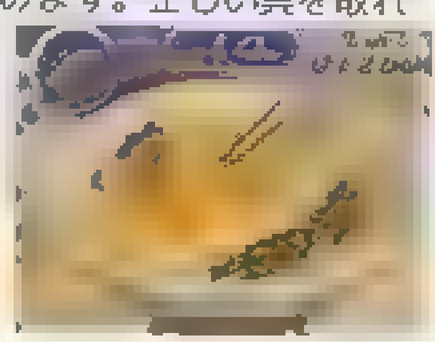


●ミニゲームの選択
3Dスティックの左右で画面のミニゲームのアイコンを動かし、プレイしたいゲームを中央に合わせます。決定ボタンを押せばミニゲームのタイトル画面になります。

●ミニゲームのスタート
はじめる　ミニゲームを始めます。
せつめい　ミニゲームの説明画面が表示されます。
⇒3Dスティックの上下で説明文を動かせます
もどる　ミニゲームの選択画面に戻ります。

■ちゃんこでごっつあん
時間内にできるだけ早く、指示された具をたくさん食べてください。
食べた具の数とその正確さで得点が決まり、成長値があがります。

●操作方法
1 タイトル画面でA、Z、スタートいずれかのボタンを押すと画面が切り替わりゲームが始まります。
2 3Dスティックではしを持つ腕を操作して、画面左のフキダシと同じ具を狙います。
3 狙う具の上まで腕を移動させ、AまたはZボタンでつかみます。正しい具を取れば100点、連続して取れば連続回数×100点が加算されますが、違う具を取ると10点。空振りや相手に取られた場合は0点です。



⇒高得点をあげると「技・体」の成長値があがるぞ！

■昼寝でごっつあん

3Dスティックで寝ている力士を操作して、島に散らばっている星を集めよう！
牛や犬などの邪魔者をうまく交わし、風にも注意しながら、時間内に全ての星を集めます。海に落ちるとゲームオーバー。





●操作方法

3Dスティックでうまく力士を操作してください。ABCボタンでカメラのズームができCボタンでカメラの視点を調節できます。
⇒高得点をあげると「心・体」の成長値があがるぞ！

■ジャンプでごっつあん

3D空間で力士をうまく操作して、空中に浮かぶ風船をたくさん割ってゴールをめざそう。雲や島に置かれたトランポリンを利用しながらジャンプして、3Dスティックで力士をコントロール。できるだけ連続して風船を割ると高得点、時間が限られているからうまく島から島へ飛びまわろう！雲やトランポリン以外に落ちたらゲームオーバー。

●操作方法

3Dスティックで力士をコントロールして、雲やトランポリンにうまく着地するように動かしてください。着地した時にAボタンかZトリガーボタンを押すとジャンプ力がアップします。連続して風船を取っていくのがコツですが、じゃまをする飛行機にも注意！ゴールの方向はかんばんの矢印を参考に。
⇒高得点をあげると「心・技・体」の成長値があがるぞ！



■FISHでごっつあん

時間内にたくさんの魚を釣ろう。大物ほど得点が高いぞ。

●操作方法

1 3Dスティックでさおを操作し、Aボタンまたは Zトリガーボタンでえさを投げたり糸を巻きます。





2 初めにLトリガーボタンまたはRトリガーボタンでえさを選び、Aボタンまたは Zトリガーボタンでえさを投げます。大物は沖にいるので、投げるときはボタン連打で遠くまで飛ばしましょう。えさを投げたらAボタンまたはZトリガーボタンで糸を少しずつ巻きます（さおを動かしてえさに動きを与えると魚が寄ってきやすいぞ）。魚が寄ってくるとヒットレーダーの赤い点が下に動くので、うまくタイミングを合わせ3Dスティックを下に入れてさおを立てると魚が針にかかります。
魚は針にかかると暴れはじめるので、ヒットレーダーの赤い点を中心に合わせるように3Dスティックを動かしながら糸を巻きます。点がはずれたところで糸を巻きつづけると糸は切れてしまうので注意。

→高得点をあげると、「心・技」の成長値があがるぞ。

■けいこでごっつあん

ここは稽古場、親方の出す指示に従い、間違えずに素早くキー操作をして技を出せば得点がもらえます。短時間で次から次へと指示が出され、遅いと反撃されますが反撃されずに連続して技を出すほど高得点になります。このゲームで技をしっかり覚えて本場所での取組で勝ち抜こう！

●操作方法



画面下に表示される技入力ボタンと同じボタンを、素早く正確に押してください。

→高得点をあげると、「心・技・体」の成長値があがるぞ。

げきとつバトルモード

コンピュータ力士や2Pとの対戦で腕をみがこう
技の出し方、攻めや防御を実戦で試すのにぴったりのモードだよ。

1.対戦プレイヤーを選ぶ



対戦するタイプを選び、Aボタンで決定します。

VS COM	コンピュータと対戦します。
VS 2P	2Pと対戦します。

2.ステージを選ぶ



両国、名古屋、大阪、福岡、月面、南極、砂漠、草原の8つの土俵から戦いのステージを選べます。3Dスティックの上下左右でセレクトしAボタンまたはZトリガーボタンで決定します。それぞれの特性によって技のかかり具合が異なり、各力士の得意・不得意な土俵があります。

3.力士を選ぶ

まず自分の力士を決めます。3Dスティックの上下でセレクト、左右で自動セレクトできます。またBボタンでキャンセルもできます。続いて対戦力士を同様にセレクトし、よければAボタンまたはZトリガーボタンで決定します。＊各力士をセレクトした直後にCボタンのいずれかのキーを押すとそのキー操作ごとの得意技が画面に表示されます。



4.いよいよ対戦です。

攻めと防御をうまく組み合わせて相手力士を倒しましょう！

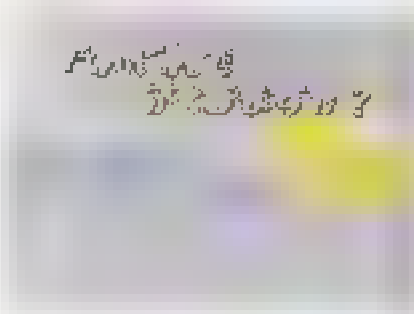
5. 勝負が付くと、勝負が付いた瞬間の、両力士の動きがさまざまな角度から再現されます。ワザをかけるタイミングなどの参考にしましょう（再現シーンはAボタンでスキップすることもできます）。

はくねつトーナメント

1Pでも友達と一緒でも、コンピュータ力士との勝ち抜きトーナメント戦ができるよ。相手の戦いぶりを見て研究しながら優勝をめざそう

1. プレイヤーセレクト

何人で遊ぶかを選び、Aボタンで決定します。
COMを選ぶと、トーナメントの観戦になります。
＊スタートボタンを押すとWatchモードになり、自分の力士以外の取組を観戦することができます。もう一度押すと解除になります。



2. ステージセレクト

両国、名古屋、大阪、福岡、月面、南極、砂漠、草原の8つの土俵から戦いのステージを選べます。3Dスティックの上下左右でセレクトしAボタン、またはZトリガーボタンで決定します。それぞれの特性によって技のかかり具合が異なり、力士の得意・不得意な土俵があります。



3. 力士セレクト

まず自分の力士を決めます。3Dスティックの上下でセレクト、左右で自動セレクトできます。Bボタンでキャンセルもでき、決まったらAボタンまたはZトリガーボタンで決定します。続いてトーナメントに参加する他の力士15名を決めます。ひとりひとり、自分の力士同様にセレクトするか、スタートボタンで一度に15名全員を決定することができます。



4. トーナメント戦開始

16名の力士による勝ち抜きのトーナメント戦の始まりです。力士セレクトが終わると、プレイヤーセレクトで選んだ1P～4Pの各プレイヤーはコンピュータによってランダムにトーナメント表の中に振り分けられます。1回



戦は表の左側から順に始まり、勝負がつくと次の取組に進みます。4回勝ち続ければトーナメント戦優勝。自分以外のプレイヤーやコンピューター同士の対戦もWatchモードで観戦し、相手の得意技やクセなどを研究して優勝をめざそう！

コラム…相撲の基本用語

ごっつあん…
「ごちそうさま」のなまりだが、現在では「ありがとう」という広い意味で使われている。物をもらったり親切にしてもらったとき、物を借りるときにも「毎度ごっつあん！」というように使う。

しこ名…
力士の呼び名。
過去、幕内、十両で実在した珍しいしこ名を紹介しよう。
幕内……勢い力八（明治）羽衣天昇（昭和）
十両……猪ノ鍋吉（明治）両国熊之助（明治）

すもう
日本の国技。
すもうに似た競技は世界にも多く、モンゴルでは最も人気のあるスポーツで、テレビの生中継も行われている。韓国やスイス、オランダでも同様の競技がある。

立ち合い
仕切りの後、両力士の息が合ってたちあがるまでの動き。
相撲は立ち合いで勝負が決まるといわれるほど大切な瞬間で、力士は先手を取り有利な体勢に持ちこむため立ち合いに工夫をこらす。調子の悪い力士は立ち合いにも鋭さを欠く。

ちゃんこ…
お相撲さん料理の総称。
番付の上位者から食べていくのがふつうで、けいこが終わった午前11時から午後1時まで朝昼兼用、夜は6時から8時頃までで1日2食。

四つに組む…
両力士が体を密着させ、四つに組み合うこと。
互いに右腕を下手に差した四つ身を右四つ、左腕を下手に差した四つ身を左四つという。

決まり手の一覧

■決まり手一覧（※決まり手は勝敗を決めた技のことをいいます。）

●基本技

・突き出し＝相手の体を突いて土俵外に出す
・突き倒し＝相手の体を突いて土俵内外に倒す
・押し出し＝相手の体と接したときに手のひらや腕で押して土俵外に出す
・押し倒し＝押しを残そうとしてこらえるのを土俵際や土俵内で倒す
・寄り切り＝四つに組んだ体勢で寄り進んで、相手を土俵外に出す
・寄り倒し＝四つに組んだ体勢で寄り進んで、相手を倒す
・浴びせ倒し＝土俵内で組んだ体勢を耐えようと上体が反ったときに、のしかかり覆いかぶさるように倒す

●投げ技



・下手投げ＝四つに組んで廻しを引き、下手から投げる
・上手投げ＝四つに組んで廻しを引き、上手から投げる
・小手投げ＝組んだとき相手の片腕を抱え込んで投げる
・掬い投げ＝差した下手で廻しを引かずに投げる
・上手出し投げ＝上手からの投げで腰をいれず廻しを引いた肘を脇につけ、体を開きながら相手を前に掬わせるように倒す
・下手出し投げ＝下手からの投げで腰をいれず廻しを引いた肘を脇につけ、体を開きながら相手を前に掬わせるように倒す
・一本背負い＝相手の片手をつかみ、背を向けたぐり込んで肩にかついで前に投げ倒す
・二丁投げ＝二本の足を払う形の投げ
・櫓投げ＝持ち上げて思いきりよく振り捨てる
・掴み投げ＝廻しを引いてつかみあげて投げる



●掛け技

・蹴手繰り＝立ち合いや突き合いのとき相手が当たる寸前に体を開き、相手の片足くるぶしの内側あたりを、足の裏で内から外に蹴り、体を前に叩き落とす
・小股掬い＝出し投げを打ち、相手が残そうとして、打たれた方の足を一歩前に出したときなどに、その足のヒザ関節の内側を片手で掬いあげ倒す

大股－出し投げを打たれた相手が、小股掬いを恐れ、逆の足を踏み込んで残そうとしたときに、この足を片手で内側からすくいあげて倒す

●反り技

居反り－相手のワキの下へ頭を入れて食い下がり、腰を落として反り返って倒すか、土俵外に出す

●捻り技

肩透かし－差し手で相手の肩の付け根を抱え込んで、もう片方の手で相手の肩のあたりを叩くようにして引き倒す

鯖折り－廻しを引いて相手の体を引きつけながら、上からのしかかるようにしてヒザをつかせる

合掌捻り－相手の首の後ろで両手を組み捻り倒す

●特殊技

叩き込み－相手が低く出てくるのに対し、体を開いて首、肩、背を叩いて前に這わせる

吊り出し－相手の体を完全に持ち上げて土俵外に運び出す

吊り落とし－吊り上げた相手を土俵内外で倒す

送り出し－相手の背後に回って後ろから押して土俵外に出す

送り倒し－相手が送り出されまいとこらえるのを倒す

打っ棄り－土俵際で腰を落とし、反って相手を左右いずれかに振り捨てる

極め出し－相手の差し手の関節を片手または両手でも外側から極めて土俵外に出す

極め倒し－相手の差し手の関節を片手または両手でも外側から極め、相手が残そうとするのを極めて倒す



●非技（勝負結果）

勇み足－土俵際に追い込んだとき、相手が土俵内にあるにもかかわらず、不用意にツマ先や足を出す

64大相撲の全技

通常技

仕切り技
（呼出後、最初に入力します）

●通常の仕切り		（通常に仕切ります）
●立ち合い変化		（ボタンの方向に相手をよける）

立ち合い技
（仕切りの後、立つときに入力する技）



●猫だまし		（相手の顔の前で手をたたきおどかす）
●まわし取る		（立ち上がると同時に相手のまわしを取る）
●バック立ち		（立ち上がるときに後ろにさがる）
●はたき込み		（相手が出てくるのに対し、肩や背をたたいて前にはわせる）
●かたすかし		（よけながら相手の腕を取り背をたたいて前に倒す）
●ぶちかまし		（相手の胸に頭からぶつかること）
●八艘飛び		（相手が出てくるところをジャンプして飛び越す）
●けたぐり		（立ち合い時に相手の足を蹴って倒す）

離れているときの通常技



●突っ張り		(相手の体や顔を手のひらでたたく)
●まわし取る		(手をのばし、相手のまわしを取りにいく)
●回り込み（小）		(ボタンの方向に小さくまわりこむ)

組んだときの通常技



●寄り		(相手の体を引きつけて押していく)
●まわし切り(投げ)		(とられたまわしを振り切る)
●下手投げ		(四つに組んでまわしを引き下手から投げる)
●上手投げ		(四つに組んでまわしを引き上手から投げる)

状況技
(ある条件を満たしたときでる技)



●うっちゃり		(土俵際に追いつめられたとき体をひねって後ろに投げる)

●つり出し	○	(相手を土俵際に追いつめて体を完全に持ち上げ土俵外に出す)
●送り出し／送り倒し	○	(相手の背後にまわって後ろから押し出すまたは押し倒す)

連続技
【組んだときに技が決るときに入力】



●上手投げの後に大股	○○	(上手投げを耐えた相手の足をすくい倒す技)
●下手投げの後に小股すくい	○○	(下手投げに耐えた相手の踏み出し足をすくい倒す技)
●寄りの後につり落とし	○○	(寄りを耐えた相手を持ち上げ土俵外に出す)

返し技
【相手の攻撃技が決り始める時に入力】



●上手投げを下手投げで返す	○	(相手の上手投げを耐え、下手投げで返す)
●下手投げを上手投げで返す	○	(相手の下手投げを耐え、上手投げで返す)

●寄りをきめ押し	（相手の寄りを耐え、相手の肘を極め押し出す）

【得意技（離れているとき）】



力士により異なる技。
※得意技を出したくないときは、
Ｚトリガーを押しながら、通常技入力。

●前みつ押し	（相手の前まわしをつかんで押していき相手の体勢をくずす）
●のど輪	（相手ののどに手を当てて押していく技）
●はたき込み	（相手をかわし肩や背をたたいて前にはわせる）
●もぐる	（相手のふところにもぐりこむ。はたき込み、まわし取るが無効
●張り手	（相手の顔を横から張る。一発ＫＯあり
●合掌ひねり	（両腕で相手の頭をはさんでひねり倒す技）
●回り込み（大）	（ボタンの方向に大きく回り込み優位な体勢にする

【得意技（組んでいるとき）】



力士により異なる技。相手が赤くなっているときに入力。
※得意技を出したくないときは、Ｚトリガーを押しながら、通常技入力。

●小手投げ		(相手の差し手を抱え込んで投げる技)
●すくい投げ		(差した下手でまわしを引かず投げる技)
●二丁投げ		(相手の体を腰にのせ両足を払うように投げる技)
●やぐら投げ		(相手の股に足を入れ、そのひざで持ち上げて投げる技)
●下手出し投げ		(上手まわしをつかんで相手を引きずり回して投げる技)
●上手出し投げ		(下手まわしをつかんで相手を引きずり回して投げる技)
●のど輪		(相手ののどに手を当てて押す)
●つり落とし、つり出し		(相手を土俵際に追いつめ、体を完全に持ち上げ土俵外に出す)
●あびせ倒し		(相手にのしかかりおおいかぶさるように倒す)
●がぶり寄り		(相手のふところにもぐり連続して突き上げるように押す技)
●一本背負い		(相手の片手をつかみ肩にかついで前に投げ倒す技)
●いぞり		(相手のふところにもぐり反り返って後方に投げる)
●まわし切る		(その場で腰を振ってまわしを切る)
●さばおり		(相手のまわしを強く引きつけて腰を折る)
●引きつける		(引きつけて体力を奪う)

ライバル技

勝てばライバル技が使用可能！（わざしゅうとく画面でもらえるよ）

●飛鯨　（バックドロップ風投げ）

牙風・土俵南極のみ可能

●風車落とし　（回転して逆さに落とす）

山嵐・土俵草原のみ可能

●日傘投げ　（片手で持ち上げて投げる）

雲海・土俵砂漠のみ可能

コントロ－ラパックとデータの交換について

このゲームでは別売の「コントローラパック」を使用することによって、「横綱サクセスモード」で成長させた力士のデータをセーブしておくことができます。※コントローラパックがなくても、ゲームの進行に支障はありません。

■コントローラパックにデータをセーブする前に

※ご使用の前に必ずコントローラパックの取扱説明書をよくお読みください。
※本体のスイッチが入っているときはコントローラパックを抜き差ししないでください。

1 コントローラパックを１Ｐ用のコントローラにセットしてください。
2 このゲームのデータ保存に必要なページ数は１ページです。すでに他のゲームのデータをセーブしてあるコントローラパックを使用する場合は、コントローラパックメニュー画面で残りページ数を確認してください。

■コントローラパックのメニュー画面



コントローラパックの残りページが１ページもない場合は不必要なデータを消去し、１ページの空きを確保してください。※データのセーブ中に電源のＯＦＦやリセット、コントローラパックの抜き差しを行うと正しくセーブされない場合があります。

■コントローラパック使用時のメッセージ

コントローラパックを使用する際に、何らかの問題が生じた場合には、画面中にメッセージが表示されます。

「コントローラパックがセットされていません。データをセーブしたいときは、１Ｐのコントローラにパックをセットしてください。」

▼

いったん本体の電源を切ってから、１Ｐ用のコントローラにコントローラパックをセットしてください。ただし、コントローラパックをセットしていなくても通常のプレイは可能です。　「コントローラパックの残りページが足りないので　データがセーブできません。このゲームのノートをつくるには１Ｐひつようです。くわしくはせつ

めいしょをおよみください。」

▼

コントローラパックメニュー画面でパックの空きを確保してください。ただし、ページが足りなくても、そのまま続行することは可能です。

・「コントローラパックのデータをよみこめませんでした。」
・「ゲームノートがつくれません。」
・「データがセーブできませんでした。」
・「データをけすことができませんでした。」

▼

もう一度、各機器が正しく接続されているかどうかを確認したうえで、作業をやり直してください。

■パスワードについて

「よこづなサクセスモード」でプレイヤーが力士を選択して取組を行うと自動セーブされます。自動セーブされてからパスワードが利用できます。
「いろいろオプションモード」よりバックアップを選択した後にパスワードを選択します。ここで「ひょうじ」を選んでセーブされた力士を選ぶと、画面にパスワードが表示されます。表示されたパスワードを覚えておくとどこでも成長力士を使用できます。友達の家で遊ぶときに再びこのパスワード選択画面を表示して「にゅうりょく」を選ぶとパスワード入力画面にカーソルが点滅するので、表示されている文字の中から1文字ずつAボタンで決定しながらパスワードを入力してください。間違えた場合はBボタンで戻ります。これで自分の成長力士を対戦用力士として「げきとうバトルモード」「はくねつトーナメント」で使用することができます。

振動パックについて

このソフトは「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、ゲーム中、力士の体に衝撃を受けた場合（対戦中のぶつかりあいやミニゲーム中）にコントローラが振動し、まるで実際に自分が力士になって戦っているような感覚でプレイすることができます。

振動パックを利用した2P対戦での例

1.NINTENDO64本体のコントローラポート1 、2に振動パックのついたコントローラを差し込みます。さらにコントローラポート3 、4にコントローラパックのついたコントローラを差し込みます。

2.対戦モードを選択してマシンセレクト画面にいき、セッティングを選びます。

3.マシンセッティングをセーブしてある、コントローラパックを選び、各々ロードします。

4.セッティングをセーブする場合には、セーブしたいコントローラパックを選んでセーブを行います。

■インフォメーション

『64大相撲』勝つなら、これでしょ、これ。

公認ハンドブック　発行／新声社

EXムック『64大相撲パーフェクトガイドブック』

EXムック『64大相撲パーフェクトガイドブック』では、「よこづなサクセスモード」を中心に「トーナメント」「バーサス」など、全てのゲームモードを完全紹介。本編の「サクセスモード」攻略には、力士のパラメーター変化に大きく影響するミニゲームや、ドラマチックに起きるさまざまなイベントシーンなど、ゲームのカギとなる部分を持て余すことなく掲載。細かく設定されている力士たちのパラメーターデータも、ひとりひとり詳しく紹介。さらに、6つのカテゴリーに分けたれた相撲技の使い方や、連続技のバリエーションなど、対人、対COMでの勝負の駆け引きに使える技の数々を、バッチリ網羅しているのだ。内容がギュウギュウに詰まった、『64大相撲』攻略に必携アイテムだ。

© SHINSEISHA 1997

使用上のご注意

警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

〈使用上のおねがい〉

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

BOTTOM UP

株式会社ボトム アップ

〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

NINTENDO64

この64（ロクヨン）マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO